

Die Ka-Di-Ecke

Mit unserer Kassetten-Disketten-Ecke bieten wir Ihnen im Rahmen des Leserservice die Alternative zum mühsamen Eintippen: Einfach Kassette bestellen und Programme laden.

Hier eine kleine Übersicht über den Lieferumfang unserer letzten Ausgaben (Preis jeweils 29,90 Mark pro Kassette). Zu den Programmen sind immer die Seitenzahlen angegeben, unter denen Sie die Beschreibungen im 64'er Magazin finden können. Abkürzungen: SB = Simons Basic wird benötigt; + 16K = es wird eine 16-KByte-Speichererweiterung benötigt; GV=Grundversion; + 3 K = 3-KByte-Erweiterung; und so weiter. SE = Supererweiterung nur VC 20.

Die Programme auf Diskette zu liefern ist uns leider aus produktionstechnischen Gründen noch nicht möglich.

Commodore 64

Kassette zu Ausgabe 4/84:

- Drawline + Demos S. 65
 - Sprite Move S. 70
 - Invaders (SB) S. 74
 - Cäsar S. 78
 - Disk-Copy S. 92
 - Merge S. 94
- Bestellnr. CB007

Kassette zu Ausgabe 5/84:

- Adress & Telefonregister S. 64
 - Fahr Simulator S. 82
 - Schatzsucher S. 90
- Bestellnr. CB008

Kassette zu Ausgabe 6/84:

- Lehrerkalender S. 64
 - Morsetrainer S. 72
 - Supervoc S. 69
 - Grafische Darstellg.(SB) S. 82
 - Hot Wheels S. 98
- Bestellnr. CB012

Kassette zu Ausgabe 7/84:

- Terminalprogramm S.24
 - Programmverwaltung S.72
 - Russvok (SB) S.76
 - Crown No.1 S.80
 - Space Invaders S.81
 - 1520 Hardcopy S.108
 - Centronics-Interface S.110
 - Kurvendiskussion S.116
 - Copy Rel. Datei S.132
 - Autostart S.138
 - Strubs (OP und QP) S.154
- Bestellnr. CB009

VC 20

Kassette zu Ausgabe 4/84:

- Elektr.Notiz, + 16 K S.50
 - Rennfahrer, GV S.86
 - Erste Hilfe, GV o.> S.88
 - Disk-Copy, + 3 K o.> S.92
- Bestellnr. VC006

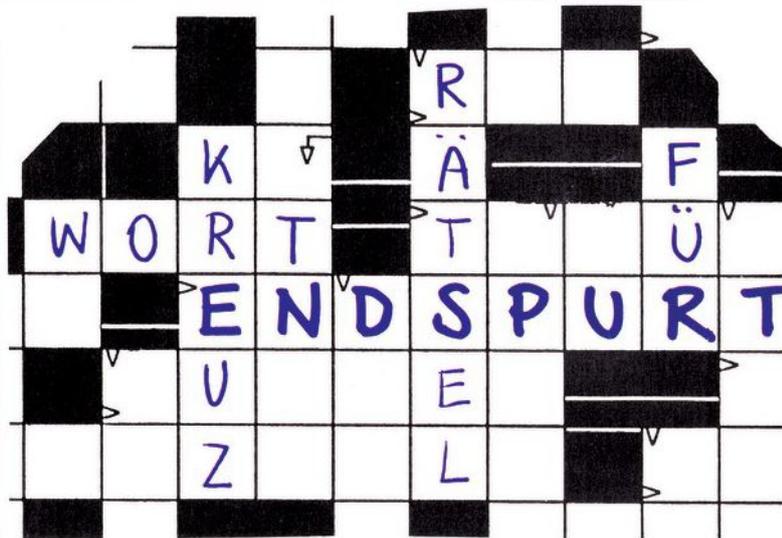
Kassette zu Ausgabe 5/84:

- Relative Datei, + 8 K S.69
 - Schmatzer, GV S.76
 - 3D-Grafik, + 8 K S.78
 - VC 20 Rallye, + 28 K S.128
- Bestellnr. VC007

Kassette zu Ausgabe 6/84:

- Movemaster, + 8 K S.78
 - Ghost Manor, GV S.104
 - Logic DisAss, + 3 K o.> S.108
 - Underground, + 16 KS.120
- Bestellnr. VC008

Und nun noch eine kleine Brite: Bevor Sie bei Nichtfunktionieren eines Programms bei uns anrufen, lesen Sie sich die Bedienungsanweisung in der entsprechenden Ausgabe vom 64'er durch.
PS: Bitte Bestellkarte am Ende des Heftes benutzen.



Falls Sie die bisherigen Ausgaben des 64'er-Magazins gelesen haben, sind Ihnen auch die bisher ausgeschriebenen Wettbewerbe bekannt. Wie ist der Stand? Wann werden die Sieger bekanntgegeben?

Der erste Wettbewerb — das schönste Sprite — ist bereits abgeschlossen (Ausgabe 7/84). Aber die restlichen Programmierwettbewerbe stehen noch offen. Da ist zum Beispiel das Kreuzworträtsel. Zugegeben, das ist wirklich eine harte Nuß. Ab und zu rufen Leser an und fragen nach dem Eingesendeschluß. Da uns klar war, daß nicht jeder solch ein Programm in der Schublade liegen hat, verzichteten wir auf einen Termin. Aber jetzt sollten sich eventuelle Mitbewerber den letzten Stoß geben. In Heft 11 wird der erste Gewinner bekanntgegeben. Jeder, der jetzt noch, bis zum 15. September 1984, ein Kreuzworträtsel-Programm einschickt, hat allergrößte Chancen. Denn bisher ist erst 1 (ein) Programm bei uns eingetroffen! Aber das ist gar nicht so schlecht. Also, auf zum Eingesendeschluß.

Wo bleiben die Unterprogramme

Ein Wettbewerb ohne Eingesendeschluß ist die Unterprogramm-bibliothek. Denn dieser Wettbewerb soll eine ständige Einrichtung werden. Wir werden ab Ausgabe 10 jeden Monat ein eingeschicktes Unterprogramm

prämiieren. Zusätzlich veröffentlichen wir eine kleine Übersicht über bisher eingesandte Programme; damit nicht zum 30sten Male eine PRINT USING-Funktion eingeschickt wird. Und um vielleicht einige Anregungen zu geben. In diesem Zusammenhang noch eine Bitte: Leider versäumte ich den Hinweis, daß eine Kassette oder besser noch eine Diskette mit dem Unterprogramm und, wenn möglich mit einem Demoprogramm mitzuschicken ist. Es erleichtert uns die Arbeit und auch die Bewertung ganz enorm. Auch die Fixierung auf Basicprogramme war zu erkennen. Selbstverständlich sind auch Maschinenspracheroutinen erlaubt, ja, sogar erwünscht. Diese sollten allerdings von Basicprogrammen aufrufbar beziehungsweise ladbar sein. Auf dem mitgeschickten Datenträger (Kassette/Diskette) sollte das Maschinenprogramm, ein Basic-Lader (DATAs) und ein Demonstrationsprogramm gespeichert sein. Und die Länge eines Unterprogramms wird auch nicht festgelegt. Denn ein Unterprogramm muß nicht unbedingt sehr kurz sein.
Ich hoffe, daß damit einige Unklarheiten beseitigt wurden. Und nun viel Spaß bei der Entwicklung der Programme. (gk)